



## **Szenario I: Das Kloster (Auf neutralem Boden)**

### **Geschichte**

Der Erzmagier erdreistete sich, ein Kloster ohne Gnade in eines seiner teuflischen Labyrinth zu verwandeln. Umso grausamer, da er die Kleriker, die diesen Ort bewohnten, nicht freiließ. Stattdessen hielt er sie an diesem furchtbaren Ort während der Transformation gefangen. Die Kleriker brachten in ihrer Weisheit und Freundlichkeit nicht die Kraft auf, sich zu widersetzen. Und so nutzte der Erzmagier die gefangenen Kleriker während der langen Jahre des Aufbaus, nach seinen Arbeitern zu sehen und sie zu stärken – um den Aufbau-Prozess zu beschleunigen und die menschlichen Verluste zu senken.

Er hatte ihnen versprochen, sie gehen zu lassen, sobald das Labyrinth fertiggestellt sei. Dieses Versprechen und ihr Mitleid für die unglücklichen Seelen, die solch Rücken brechende Arbeit erdulden mussten, hielt sie davon ab, den Ort zu verlassen. Überflüssig zu erwähnen, dass der Erzmagier sein Versprechen niemals einlöste, sondern sie in seinem höllischen Labyrinth gefangen hielt. So waren sie gezwungen, am Unglück der dorthin teleportierten Kämpfer teilzuhaben. Die mit derartiger Gewalt konfrontierten Kleriker hatten Mitleid mit den armen Abenteurern, die sich, ohne darum gebeten zu haben, unvermittelt inmitten Chaos und Tod wiederfanden.

Den Kleriker war bewusst, dass die Anzahl derjenigen, die sterben müssten, nur noch anwachsen würde, sollten sie jemals das verwandelte Kloster verlassen. Daher nutzten die Kleriker ihre medizinischen Kenntnisse und Heilkräfte, diese armen Seelen zu retten, wann immer es ihnen möglich war. Sie meinten, dass Gott ihnen einen Auftrag gegeben hatte: Sich um die Unterdrückten zu kümmern und den schicksalhaften Wahnsinn des Erzmagier zu bremsen. Und obwohl die Kleriker entkommen könnten, zogen sie es vor, zum Wohle der anderen im Labyrinth zu bleiben, um die Verletzten zu versorgen und ihre Mission durch das Predigen des Wortes Gottes zu erfüllen. „Den Nächsten retten, dem Bösen trotzen“ war ihr Leitsatz.

### **Anzahl Spieler**

2

### **Benötigte Erweiterungen**

Nur das Basis-Spiel wird für dieses Szenario benötigt.

### **Aufbau des Spielplans**

Alle Räume werden verdeckt gemischt und platziert wie üblich.



## Szenario I: Das Kloster

### Spielmaterial

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit den 8 Charakteren und 6 Objekten aus dem Basis-Set. Zusätzlich erhält jeder Spieler einen neutralen Kleriker. Siehe Anhang, dort gibt es die Spielmarker zum ausdrucken.

### Spielvorbereitungen

Der Spielaufbau findet wie gewohnt statt. Die neutralen Kleriker dürfen nicht auf der Startlinie platziert werden. Die Spieler dürfen nicht mehr Spielmarker auf einem Raum platzieren, als im nebenstehenden Diagramm aufgeführt. Während der Platzierungsphase im Verlies werden die neutralen Kleriker genau wie die anderen Charaktere und Objekte verteilt. Jeder Spieler darf seinen neutralen Kleriker platzieren, wo er möchte, auf einen Raum seiner Wahl, solange das Gesamtlimit nicht überschritten wird. Natürlich erkennt der Gegner, wann und wo Ihr Euren Kleriker platziert – und anders herum.

2	2
4	4
4	4
2	2

### Neutrale Kleriker – Weisse Charaktere

Wird ein Raum mit einem neutralen Kleriker aufgedeckt, so wird dieser vom aufdeckenden Spieler platziert. Beim Verteilen der Spielmarken in einem neu aufgedeckten Raum werden neutrale Kleriker zuerst platziert. Neutrale Kleriker dürfen auf allen Feldern platziert werden, auf die üblicherweise auch ein Charakter gesetzt werden würde. Während des Spielverlaufs kann ein Spieler Aktionspunkte dafür verwenden, einen neutralen Kleriker zu aktivieren – so lange dieser aufgedeckt ist, sich also in einem aufgedeckten Raum befindet.

### Neutrale Kleriker dürfen nicht:

- Angreifen oder angegriffen werden – unter keinen Umständen.
- Ein Objekt oder einen verwundeten Charakter tragen.
- Ein Objekt verwenden.
- Auf dem gleichen Feld wie ein Charakter stehen (egal, ob verwundet oder gesund).
- Einen neuen Raum erkunden.
- Das Labyrinth verlassen oder sich auf eine Startlinie bewegen (egal, wessen).

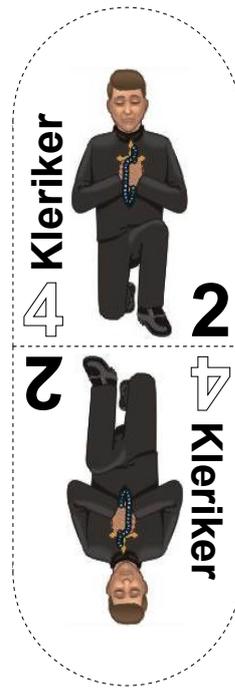
### Neutrale Kleriker dürfen:

- Ein Feld mit einem anderen Charakter passieren (egal, ob verwundet oder gesund).
- Von anderen Charakteren passiert werden.
- Einen angrenzenden verwundeten Charakter für 1 AP heilen.
- Einen Raum für 1 AP drehen, wenn sie sich auf dem Drehrad befinden.
- Durch den Einsatz einer “Sprung”-Karte springen.
- Auf einem Objekt stehen bleiben.

### Siegbedingungen

Das Szenario endet am Ende des ersten Zuges, in dem ein Spieler 5 oder mehr Siegpunkte erreicht.

# Anhang: Szenario 1: Spielmarker der neutralen Kleriker



Bitte darauf achten, das beim Ausdrucken  
im „Druckfenster“ hinter „Seitenanpassung“ -Keine- steht.

Ansonsten könnten die Maßen nicht mehr stimmen.

## Anhang: Szenario 1: Spielmarker der neutralen Kleriker

Das Eingescannte Original-Goodie  
(müsste Originalgröße sein)



Bitte darauf achten, das beim Ausdrucken  
im „Druckfenster“ hinter „Seitenanpassung“ -Keine- steht.

Ansonsten könnten die Maßen nicht mehr stimmen.